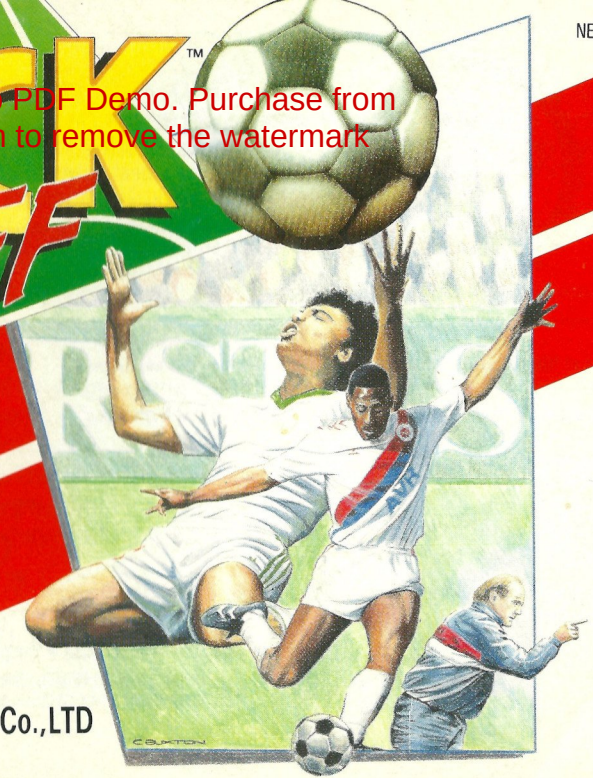
NES-54-FRA

KICK OFF™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark



Licensed to

IMAGINEER Co.,LTD

Innovation Through Human Network

T

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO® HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL. WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™

Nintendo et Nintendo Entertainment System sont des marques déposées de Nintendo.

Nintendo and Nintendo Entertainment System are Trademarks of Nintendo.

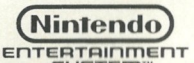
TM +© 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES
ALL RIGHTS RESERVED

SOURCE CODE © 1991 ANCO GAMES

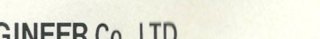
ORIGINAL PROGRAM BY DINO DINI

NES PROGRAMMER MARK GREENSHIELDS
ENIGMA VARIATIONS.

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE



Licensed to



2-7-1 NISHI-SHINJUKU 15TH FL., SHINJUKU-KU, TOKYO 163, JAPAN
TEL: 03 (3343) 8911, FAX: 03 (3343) 8915

1.0 INTRODUCTION: KICK OFF is a soccer simulation with a full size multi directional scrolling pitch and the players, markings, goals etc. in correct proportions. Both teams play the game strictly according to tactics. Players move into position to receive passes and gain possession. The ball, as in the real game, travels ahead of the player.

2.0 STARTING THE GAME: Press START button. Press SELECT button to display the MAIN MENU.

2.1 SELECTING OPTIONS: Use the joypad to highlight the option and press button A.

3.0 MAIN MENU

3.1 SINGLE GAME: A single game can be between a player and the computer or between two players. Two players can also team up against the computer (TEAM MODE).

3.2 THE LEAGUE: There is a League of 8 teams lasting 14 weeks.

3.3 THE CUP: The Cup tournament is played on a knock out basis. If there is no result, extra time is played. If there is still no result, a penalty shoot out decides the winner.

3.4 EURO TROPHY: Euro Trophy combines aspects of both league and cup tournament.

3.5 INTERNATIONAL FRIENDLY: This option allows you to play a Single game using International sides with their distinct styles of play.

3.6 PRACTICE: Practice mode gives the opportunity to practice ball skills and learn ball controls without being harassed by the opposition.

3.7 OPTIONS: The OPTION menu sets the conditions for a SINGLE GAME or INT. FRIENDLY. Select options before quitting the Main Menu.

3.8 KIT COLOUR: This option enables you to change the shirt colour of the teams.

3.9 SELECT TEAMS: There are 16 teams with 16 players each. Any eight of the sixteen teams can be entered for the League, Cup or European Trophy Competitions.

4.0 THE OPTIONS: The options in this menu once set remain operational until changed. The DEFAULT condition is printed in BOLD.

4.1 DURATION: 2x3, **2x5**, 2x10 and 2x20.

The League, Cup and Euro Trophy matches are 2x5 min.

4.2 PITCH: A choice of 4 playing surfaces is provided. The graphics of the pitch remain unchanged, only the pitch characteristics change according to the selection mode.

Normal – Normal bounce and travel.

Soggy – Ball bounce and travel reduced. Players' stamina reduced.

Wet – Increased ball travel and speed.

Artificial – High ball bounce. Increased ball speed and travel. Reduced players stamina.

4.3 WIND: A choice of 4 – **Off** (No Wind), light, medium or strong wind.

4.4 EXTRA TIME and PENALTIES: YES or **NO** – If the answer is yes, extra time proportional to the full time match duration is played if the result is a draw after full time. The extra time is in two halves and the teams change ends at the half time. If the result is still a draw then a sudden death penalty shoot out decides the result.

The option is set to NO in the league matches and YES for the cup. The option is set to NO for the first part and YES for the subsequent parts of the EURO Trophy tournament.

4.5 SKILL LEVEL: Choice of 5 skill levels – International, **1st**, 2nd, 3rd and 4th division. The attributes and skills of the players correspond to the division.

4.51 League skill level is the same as set for Team A.

4.6 AFTER TOUCH: **YES** or NO – If the answer is yes, the ball direction can be altered for a short duration after shooting. Ideal for bending the ball.

4.7 SELECT REFEREE: **RANDOM** or NAME – You may select any of the referees. The referees play a very important part in the game. If the option selected is RANDOM, the computer selects the referee. To change referee, highlight the name and press button A.

4.8 OFFSIDE: YES or **NO**: If offside is operational, a player will be judged offside when he receives a pass, there is no opposition player between him and the goalkeeper at the time when the pass was made.

4.9 MARKING: YES or **NO**: If the answer is YES, maximum of two opposition players can be marked.

4.10 GAME SPEED: **NORMAL** or TRAINER: In Trainer mode, the Game Speed is reduced by 20%.

5.0 THE PLAYERS: Each player on the pitch has a unique mixture of attributes and skills which determines the performance of the player. For instance, a player of great pace but with poor stamina will not perform well as the match nears the end and should be substituted, especially if there is an extra time in a cup match.

6.0 SKILL LEVELS: There are 5 skill levels for all game options.

INTERNATIONAL
1st DIVISION
2nd DIVISION
3rd DIVISION
4th DIVISION

To set the skill level, select OPTIONS in the Main Menu and then select SKILL LEVEL in the Option Menu.

7.0 GAME OPTIONS: All five options are selected via the Main Menu.

7.1 SINGLE GAME: Two players can play against the computer or against each other. One player game is against the computer. Two players game against the computer is called TEAM MODE and player 2 using Joypad 2 controls the keeper.

The computer does the toss and declares which team has won the toss. The winner decides whether to play up or down the pitch.

7.11 TACTICS: Each team can select one of the four tactics for the first half of the match. The tactics can only be changed at half time.

7.12 SUBSTITUTIONS: Two substitutions are allowed in a match. Please see 13.0 for more information.

7.2 INTERNATIONAL FRIENDLY: This option allows you to play a single game between any two chosen International teams from a list of 16 countries. All the options of a single game are available.

7.3 THE LEAGUE: The League consists of 8 teams and lasts 14 weeks. It can be played at any of the five skill levels. Use the OPTIONS menu to set the skill level. The default skill level is 1st division. When the League option is selected in the Main menu, the league table with the appropriate number of teams is displayed. There are 16 teams available. Use SELECT TEAM option in the Main menu to select which 8 out of 16 will play in the league. The same teams will play in the CUP and EURO Trophy tournaments.

7.31 SELECTING TEAM TO PLAY: When the tables first appear, the letter C appears against all the teams to indicate that all the teams are Computer controlled. To change the team to joypad control i.e. play the team in the league, highlight the team name and press button A. Letter C will change to J.

7.32 CONTINUE: Select this option to play the League game. The two teams to play the next match will be highlighted. If both teams show J for control the

computer will allocate J1 and J2 to the teams. If both teams display C in the control column, the computer will predict the result based on the combined attributes and skills of the players in each team.

7.4 THE CUP: The Cup tournament is for 8 teams and is on a knock out basis. In case of a draw, there is extra time. If there is still no result, sudden death penalty shoot out feature is used to decide the result. (See 14.0 for rules).

All the instructions in 7.3 apply.

7.5 EURO TROPHY: The eight teams are divided into two groups of four. Each team in a group plays the other team once. The winning team is awarded 2 points. If the result is a draw at the end of the full time, each team is awarded 1 point.

The winner and runner up from each group go into the second round.

The winner of group A plays the runner up of group B and the runner up of group A plays the winner of group B.

If there is a draw at the end of the match, extra time is allowed. If there is still a draw at the end of the extra time the result is decided by sudden death penalty shoot out. The winner of the semi finals plays in the final and the same rules as for the semi finals apply.

8.0 SQUAD SELECTION:

8.1 A squad of 16 players with skills and attributes pertaining to the selected skill level are displayed for team A first. The names of the players and their field

positions are shown.

The computer has already selected the shirt numbers of the players and the substitutes 12 and 14. These are not necessarily the best selections. If you wish to change the selection select the number at the top by using the joypad and press button A. Now use joypad to highlight the players name and press button A. This player will now play in that shirt number.

8.2 MARKING PLAYER: You can select one of your players to mark an opposition player. Marking player will follow the marked player closely, denying him the opportunity to score. The marking player does not follow the tactics rules. Normally a defender is selected to mark a forward.

8.21 Move the highlight on the top row of numbers using the joy pad. This is shirt number of the opposition player to be marked. Now move the highlight to the player name who is to do the marking. Press button B.

9.0 PLAYER CONTROL

9.1 MOVEMENT: The player moves in all 8 joypad directions.

9.2 HEADERS: If the ball is in the air, pressing button B will make the controlled player jump. Move the joypad in the direction in which you wish to head the ball while the player is in the air.

9.3 BLOCKING TACKLE: The purpose of this tackle is to gain possession of the ball from the opponent. The tackle must be from the front or overtaking the opponent and getting possession of the ball as it travels in front of the player. Tackling the player from behind is a FOUL.

9.4 SLIDING TACKLE: This tackle can be done from any direction. A sliding tackle on an opponent without a ball is a FOUL. If the ball is on the ground, press button A to do a sliding tackle. You must touch the ball before touching the opponent to avoid being penalised. A sliding tackle from behind is a foul.

10.0 BALL CONTROL: The ball controls have been specially designed for ease of use. In a fast moving game and under pressure, there isn't time to remember complicated joypad movements, the action has to be instinctive. The controls are simple and can be learnt and practiced to perfection using PRACTICE option in the Main menu.

The ball control becomes even more deadly if AFTER TOUCH is used.

10.1 DRIBBLE BALL: The ball travels in front of the player. The distance it travels depends on the speed of the player at the time of contact.

10.2 SHOOT BALL: Pressing button A after touching the ball shoots the ball in the direction the player is facing.

10.3 TRAP BALL: Press button A before touching the ball to trap the ball.

10.4 PASS BALL: You must trap the ball before you can pass. Keep the button A pressed and move the joypad in the direction you wish to pass and release the button. Releasing the button when joypad is centered will take you back into DRIBBLE action.

10.5 CHIP BALL: If the ball is on the ground, pressing button B will chip the ball in the direction the player is facing.

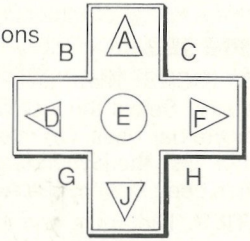
10.6 AFTER TOUCH: After Touch allows the player to alter the direction of the ball by a small amount after the shooting the ball. The direction must be changed immediately after shooting the ball as the control is only effective for a very short time. After touch can be used to devastating effect with practice. Move the joypad in the direction you wish the ball to go (forward positions of the joypad only) immediately after shooting the ball.

11.0 KEEPER CONTROL: The keeper is computer controlled except in the following cases.

11.1 DEFENDING A PENALTY: The control is transferred to the main player. The keeper stands in the centre and starts to move as soon as button A is pressed. The longer the button is kept pressed, the bigger the movement.

A – Jump up
B – Dive top left corner
C – Dive top right corner
D – Dive left mid bar height
E – Catch ball
F – Dive right mid bar height
G – Dive left ground
H – Dive right ground
J – Stoop

FIG 1
Joypad Directions



11.2 TAKING GOAL KICKS: The keeper automatically takes the goal kick unless the player wishes to do so. If the player does not exercise the option

quickly, the computer will take control. Move the joypad to the required position before the keeper kicks or throws the ball or press button A to quickly boot the ball upfield to catch the opposition out of position.

A – Hard ahead	B – Hard Left	C – Hard right
D – Medium left	E – Medium ahead	F – Medium right
G – Soft left	H – Soft right	J – Soft ahead

Letters A to J refer to FIG 1.

11.3 PAUSE: Press START button to pause the game. You can quit a single game or Int. Friendly or Practice Mode.

11.4 QUITTING GAME: A league game or cup match cannot be terminated. Press START button to PAUSE the game first and then SELECT to quit the game.

12.0 SET PIECES

12.1 CORNER KICKS: There are 9 types of corner kicks. The panel shows the strength of the kick. Select the kick and press button A. The longer the button is pressed, higher the ball rises. On releasing the button A, the player starts running to take the corner. Use the joypad to give the ball a bias before he gets to the ball. Once the ball has been kicked, use AFTER TOUCH to control the ball.

12.2 PENALTIES: The angle and the height of the shot are controlled enabling the penalty taker to put the ball anywhere in the net.

The pointer on a bar moves rapidly from left to right indicating the horizontal

direction of the ball if hit at that point. Press button A to start the run. The longer the button is kept pressed, the higher the ball will rise. It is therefore possible to hit the top corner of the net or keep the ball on the ground or overshoot the ball. A short tap will keep the ball on the ground.

During the penalties, the keeper control is passed to the main player. See KEEPER CONTROL instructions.

12.3 FREE KICKS: Set piece Free Kicks is played if there is a foul by a defending player within a narrow sector in front of the defended goal mouth.

12.31 TAKING FREE KICK: The ball is placed where the foul occurred.

Press button A to start the run. The duration for which the button is kept pressed determines the height of the ball. The longer the button is kept pressed the higher the ball will rise. The strength of the kick is randomly computer controlled.

There are two distinct joypad controls. BEFORE touching the ball and AFTER touching the ball, which in fact are AFTER TOUCH controls.

	BEFORE	AFTER
A	Jump Over The Ball	Dip The Ball
B	Slight Left Bias	Dip and Bend Ball left
C	Slight Right Bias	Dip and Bend Ball right
D	More Left Bias	Bend Ball left
E	Straight Kick	No Action
F	More Right Bias	Bend Ball right

Letters A to J refer to FIG 1.

12.32 DEFENDING FREE KICK: A wall of players is formed 10 yds (approx.) from the ball in direct path of the ball.

12.4 THROW IN: The computer automatically throws the ball to the nearest player in position to receive the ball. The control can however be assumed by the player. Move the joypad in the five forward position and press button A. If the button is not pressed soon, the computer will automatically take a throw. Longer the button A is pressed, bigger is the throw.

13.0 SUBSTITUTIONS: You are allowed to make 2 substitutions during the match. You cannot substitute a player who has been given a RED card by the referee. Only ONE substitution at a time can be made. KEEPER CANNOT BE SUBSTITUTED. Press SELECT button to indicate that you wish to make a substitution. Letter S will appear in the panel to indicate that your request has been noted.

13.1 MAKING SUBSTITUTION: When the ball goes out of play, you will be asked to make a substitution.

The name of one of the players will appear on the screen. Use joypad to scan through the players on the field. When the name of the player you wish to substitute appears, press button A. Now select the substitute in a similar way.

14.0 SUDDEN DEATH PENALTY SHOOT OUT: If after extra time, there is still no result, a penalty shoot out takes place. Each side takes five penalties in turn. The winner is the team which scores most goals. If the number of goals remain equal, each sides takes a penalty alternately. After both sides

have taken their turn, and there is a goal difference, the team with the most goals is declared the winner. The shoot out continues until there is a goal difference.

WARNING

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintento Entertainment System™ ("NES") and NES games. You projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

PUBLISHED by IMAGINEER CO LTD, JAPAN © 1990/91/92 ANCO GAMES

Original Program by DINO DINI

NES Program by MARK GREENSHIELDS ENIGMA VARIATIONS

1.0 INTRODUCTION :

Kick Off est une simulation de football qui se déroule sur un véritable stade, à l'échelle de votre écran, avec un scrolling multi-directionnel. Les joueurs et les buts sont, eux aussi, à l'échelle. Les deux équipes jouent un match conformément aux tactiques choisies. Les joueurs doivent se placer pour recevoir des passes et intercepter le ballon. La trajectoire du ballon sera la même que dans un véritable match.

2.0 POUR LANCER LE JEU :

Appuyez sur le bouton START. La page de présentation s'affiche. Appuyez sur le bouton SELECT pour accéder au menu principal.

2.1 LA SELECTION DES OPTIONS :

Utilisez la manette pour 1 pour mettre en évidence l'option de votre choix puis appuyez sur le bouton A.

3.0 LE MENU PRINCIPAL

3.1 UN MATCH SIMPLE :

Vous pouvez choisir cette option pour un jeu à un joueur contre l'ordinateur ou pour un jeu à deux joueurs. Les deux joueurs peuvent se liguer contre l'ordinateur (mode «EQUIPE»).

3.2 LA LIGUE :

Il y a une ligue pour 8 équipes et pour une durée de 14 semaines.

3.3 LA COUPE :

Ce tournoi comprend des éliminatoires. En cas d'égalité, il y a des prolongations. Si les deux équipes restent à égalité, la décision se fera au penalty.

3.4 TROPHEE EURO :

Il associe les aspects des tournois de coupe et de ligue.

3.5 LE MATCH AMICAL:

Cette option vous permet de jouer un match amical et d'affronter des équipes avec des styles de jeu très différents.

3.6 L'ENTRAINEMENT :

Cette option vous permet de vous entraîner et de vous familiariser avec les contrôles.

3.7 LES OPTIONS :

Ce menu déterminera les conditions pour un match simple ou amical. Sélectionnez les options avant de quitter le menu principal.

3.8 LA COULEUR DE L'EQUIPE :

Vous pourrez changer la couleur du maillot porté par les joueurs de l'équipe.

3.9 LA SELECTION DES EQUIPES :

Il y a 16 équipes et 16 joueurs pour chaque équipe.

4.0 LES OPTIONS :

Les options de ce menu restent actives jusqu'à ce que vous les changiez. L'option correcte est en caractère gras.

4.1 LA DUREE :

2 X 3 - 2 X 6 - 2 X 10 et 2 X 20

Les match de ligue et du trophée durent 2 X 5 minutes.

4.2 LE TERRAIN :

On vous propose 4 types de surface de jeu. La représentation graphique du terrain ne change pas, mais les caractéristiques du terrain changent conformément à votre sélection :

Normal : rebond et trajectoire normaux

Détrempe : la trajectoire et le rebond sont plus faibles. La vitalité des joueurs s'amoindrit.

Humide : accroit la vitesse de la balle.

Artificiel : très grand rebond. La balle voyage plus vite et plus loin. Les joueurs fatiguent plus vite.

4.3 LE VENT :

Vous pouvez choisir de jouer sans vent ou avec un vent faible, moyen ou fort.

4.4 LES PROLONGATIONS ET LES PENALTYS :

Oui ou non : si vous choisissez oui, il y aura des prolongations en fonction de la durée totale du match en cas d'égalité. Les prolongations s'effectuent en deux temps et les équipes changent de côté à la mi-temps. S'il y a égalité après les prolongations, un penalty fera la différence.

L'option prédéfinie est non pour les matches de ligue ou oui pour la coupe. L'option par défaut est non pour la première partie et oui pour les parties suivantes en ce qui concerne le trophée Européen.

4.5 LA QUALIFICATION :
Il y a cinq niveaux au choix : international, 1e, 2e, 3e et 4e division. Les attributs et les capacités des joueurs correspondent à ceux de la division.

4.51 LA LIGUE :
La qualification est la même que celle de l'équipe A.

4.6 EFFETS :
Oui ou non : si vous répondez par oui, la trajectoire de la balle pourra être modifiée pendant un laps de temps assez court après le tir.

4.7 SÉLECTION DU JUGE :
Aléatoire ou non : vous pouvez choisir n'importe quel arbitre. Les arbitres jouent un rôle très important dans le jeu. Si vous choisissez l'option «RANDOM», l'ordinateur sélectionnera lui-même l'arbitre. Pour changer d'arbitre, mettez son nom en évidence et appuyez sur le bouton A.

4.8 HORS JEU :
Oui ou non : si le hors-jeu est possible, le joueur pourra être jugé «hors-jeu» s'il n'y avait aucun obstacle entre lui et le gardien de but lors de la passe.

4.9 MARQUER :
Oui ou non : si vous choisissez oui, vous pourrez marquer 2 joueurs de l'équipe adverse au maximum.

4.10 LA VITESSE DU JEU :
Normal ou entraînement : en mode «entraînement», la vitesse du jeu est réduite de 20 %.

5.0 LES JOUEURS :

Les joueurs ont tous une gamme d'aptitudes et d'attributs différente, qui déterminera la performance individuelle de chaque joueur. Par exemple, un joueur qui a peu de vitalité ne sera pas aussi bon en fin de match, il faudra le remplacer, surtout en cas de prolongations, lors d'un match de coupe.

6.0 LES NIVEAUX D'APTITUDE :

Il y a cinq niveaux différents pour toutes les options du jeu.

International

- 1e division
- 2e division
- 3e division
- 4e division

Pour déterminer le niveau d'aptitude, sélectionnez «options» dans le menu principal, puis sélectionnez «aptitudes» dans le menu «options».

7.0 LES OPTIONS DE JEU :

Les cinq options seront sélectionnées grâce au menu principal.

7.1 LE MATCH SIMPLE :

Deux joueurs peuvent jouer contre l'ordinateur ou l'un contre l'autre. Un jeu à un joueur s'effectuera contre l'ordinateur. Un jeu à deux joueurs contre l'ordinateur est appelé «mode équipe», le joueur n°2 utilisera la manette n°2 et contrôlera le gardien de but.

7.11LES TACTIQUES :
Chaque joueur peut sélectionner l'une des quatre tactiques pour la première moitié du match. Vous ne pourrez changer de tactique qu'à la mi-temps.

7.12 LES SUBSTITUTIONS :
Vous pouvez effectuer deux substitutions par match (cf. paragraphe 13.0).

7.2 LE MATCH AMICAL :
Cette option vous permet de jouer un match amical contre une équipe internationale de votre choix. Vous disposez d'une liste de 16 pays. Vous avez accès à toutes les options d'un match simple.

7.3 LA LIGUE :
La ligue comprend 8 équipes et dure 14 semaines. Vous pouvez y participer à tous les niveaux d'aptitude. Utilisez le menu «options» pour définir le niveau d'aptitude. Le niveau par défaut est la 1e division. Lorsque vous choisissez l'option «ligue» sur le menu principal, la table de la ligue s'affiche, avec le nombre approprié d'équipes. Seize équipes sont disponibles.
Utilisez l'option «sélection de l'équipe» du menu principal pour sélectionner les huit équipes qui participeront à la ligue.
Ces mêmes équipes participeront à la coupe et au trophée européen, à moins que vous ne sélectionnez d'autres équipes avant de sélectionner l'option de jeu.

7.31 SÉLECTION DE L'ÉQUIPE QUI JOUERA :
Lorsque la table s'affiche, les équipes sont contrôlées par l'ordinateur. Pour que l'équipe soit contrôlée par un joueur, mettez en évidence le nom de l'équipe qui jouera

et appuyez sur le bouton A. La lettre «c» (contrôlée par ordinateur) se transforme en j (joueur).

7.32 CONTINUER :
Sélectionnez cette option pour jouer en ligue. Les deux équipes qui joueront le match seront mises en évidence. Si les deux équipes sont contrôlées par des joueurs, l'ordinateur attribuera j1 (manette n°1) et j2 (manette n°2) aux équipes. Si les deux équipes sont contrôlées par ordinateur (c), l'ordinateur calculera le résultat en fonction des attributs et des aptitudes des joueurs respectifs des équipes.

7.4 LA COUPE :
La coupe est conçue pour 8 équipes et les matchs sont éliminatoires. En cas d'égalité, il y aura des prolongations. S'il y a toujours égalité, un pénalty décidera de l'issue du match (cf. 14.0).
Toutes les instructions du 7.3 restent valables.

7.5 LE TROPHÉE EUROPÉEN :
Les huit équipes sont divisées en deux groupes de quatre. Toutes les équipes d'un groupe jouent une fois contre l'autre équipe. L'équipe marque 7 points. S'il y a match nul, chaque équipe marque 1 point. Le gagnant et la deuxième équipe au classement participent au deuxième round. L'équipe gagnante marque 2 points.
Le gagnant du groupe A rencontre l'équipe classée deuxième du groupe B et l'équipe classée deuxième du groupe A rencontre le gagnant du groupe B.
En cas de match nul, il y aura des prolongations et éventuellement une décision au pénalty. Le gagnant de la demi-finale jouera en finale.

8.0 LA SÉLECTION DE L'ÉQUIPE

8.1 Une équipe de 15 joueurs avec des attributs et des aptitudes conformes au niveau d'aptitude sélectionné s'affichent pour l'équipe A. Les noms des joueurs et leur position dans l'équipe s'affichent.

L'ordinateur a déjà sélectionné le numéro des maillots des joueurs et les remplaçants 12 et 14. Il ne s'agit pas obligatoirement de la meilleure sélection. Si vous voulez modifier la sélection, sélectionnez le numéro du haut avec la manette et appuyez sur le bouton A. Utilisez ensuite la manette pour mettre en évidence le nom du joueur et appuyez sur le bouton A. Le joueur portera désormais ce numéro.

8.2 POUR MARQUER UN OU DEUX JOUEURS :

Vous pouvez sélectionner un des joueurs de votre équipe pour marquer un joueur de l'équipe adverse. Le joueur suivra le joueur marqué et laissera passer les occasions de marquer un but. Il n'adoptera pas non plus la tactique de l'équipe.

8.21 Mettez en évidence la rangée supérieure de nombres avec la manette. Il s'agit du numéro du joueur adverse qu'il faudra marquer. Ensuite, mettez en évidence le nom du joueur qui le marquera, appuyez sur le bouton B.

9.0 CONTRÔLE DU JOUEUR

9.1 LES DÉPLACEMENTS :

Le joueur se déplacera dans les huit directions.

9.2 LES COUPS DE TÊTE :

Si la balle est dans les airs, appuyez sur le bouton B pour que le joueur saute. Lorsque le joueur a commencé à sauter, amenez la manette dans la direction que doit prendre le ballon.

9.3 LE TACKLAGE :

Pour prendre le ballon à l'adversaire, vous ne pouvez tackler un joueur par derrière, ce serait une faute !

9.4 LE TACKLAGE EN GLISSANT :

Vous pouvez le faire de n'importe quel côté. Si le ballon est par terre, appuyer sur le bouton A. Vous devez toucher le ballon avant de toucher l'adversaire pour ne pas être pénalisé.

10.0 LE CONTRÔLE DU BALLON :

Les contrôles ont été conçus pour une très grande maniabilité et un jeu instinctif. Ils sont simples et vous pouvez vous familiariser avec eux en choisissant l'option «entraînement». Les contrôles seront encore plus précis si vous activez l'option «effets».

10.1 LE DRIBBLE :

Le ballon est devant le joueur. Sa vitesse dépend de la vitesse du joueur lors de l'interception.

10.2 LE TIR :

Appuyez sur le bouton A après avoir touché la balle. Elle ira dans la direction opposée au joueur.

10.3 POUR BLOQUER LE BALLON:

Appuyez sur le bouton A avant de toucher la balle.

10.4 LA PASSE :

Il faut bloquer le ballon avant de pouvoir faire une passe. Maintenez le bouton A enfon-

cé, actionnez la manette dans la direction de la passe puis relâchez le bouton. Si vous relâchez le bouton lorsque la manette est centrée, vous recommencerez à dribbler.

10.5 UN TIR :

Si le ballon est par terre, appuyez sur le bouton B pour tirer dans la direction opposée au joueur.

10.6 EFFETS :

Vous pouvez activer cette option dans le menu «options». Vous pourrez modifier la direction du ballon lorsque vous tirez. La direction doit être modifiée dès que vous avez tiré car ce type de contrôle n'est efficace que pendant une très courte période. Ces effets peuvent être extrêmement efficaces et déroutants pour l'équipe adverse si vous les maîtrisez bien. Actionnez la manette dans la direction voulue (vers l'avant uniquement) juste après le tir.

11.0 LE CONTRÔLE DU GARDIEN DE BUT :

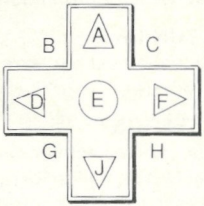
Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf dans les cas suivants :

11.1 EN CAS DE PÉNALTY :

Le contrôle est transféré au joueur principal. Le joueur se trouve au centre et commencera à bouger dès que vous appuierez sur le bouton A. Plus vous appuierez sur ce bouton, plus ses déplacements auront de l'ampleur.

a : saut en hauteur
b : plongeon vers le côté gauche
c : plongeon vers le côté droit
d : plongeon sur la gauche,
à mi-hauteur par rapport à la barre
e : interception du ballon
f : plongeon sur la droite,
à mi-hauteur par rapport à la barre
g : plongeon au sol, sur la gauche
h : plongeon au sol, sur la droite
j : plongeon

Figure 1 : la direction de la manette.



11.2 POUR DÉGAGER :

Le gardien de but dégage automatiquement à moins que le joueur ne veuille le faire lui-même. Si le joueur ne réagit pas rapidement, l'ordinateur prendra automatiquement le contrôle. Actionnez la manette dans la direction voulue avant que le gardien ne dégage ou bien appuyez sur le bouton A pour envoyer la balle en haut du terrain de façon à dérouter la formation de l'équipe adverse.

A : fort et en avant **B** : fort et à gauche **C** : fort et à droite
D : moyen et à gauche **E** : moyen et en avant **F** : moyen et à droite
G : faible et à gauche **H** : faible et à droite **J** : faible et en avant

Les lettres A à J se réfèrent à la figure 1.

11.3 LA PAUSE :

Appuyez sur le bouton START pour effectuer une pause. Vous pouvez quitter un match simple, un match amical ou le mode d'entraînement.

11.4 POUR QUITTER UN JEU :

Vous ne pouvez pas interrompre directement un match de ligue ou un match de coupe. Appuyez sur le boûton START pour effectuer une pause puis sur select pour quitter le jeu.

12.0 DURANT LE MATCH

12.1 LES CORNERS :

Il y a neuf types de corners. Le tableau vous montre la puissance de tir. Sélectionnez le tir puis appuyez sur le bouton A. Si vous maintenez le bouton enfoncé pendant longtemps, le ballon ira en hauteur. Lorsque vous relâcherez le bouton A, le joueur commencera à courir pour exécuter le corner. Utilisez la manette pour dévier la balle avant qu'il ne touche la balle. Une fois que vous avez frappé la balle, utilisez les effets pour contrôler la balle.

12.2 LES PENALTYS :

L'angle et la hauteur du tir sont contrôlés, ce qui permet au joueur de placer le ballon là où il le veut.

Le pointeur de la barre se déplace rapidement de gauche à droite.

Appuyez sur le bouton A pour commencer à courir. Si vous appuyez longtemps sur le bouton, le ballon ira en hauteur. Il est donc possible de frapper le coin supérieur du filet, de garder le ballon au sol ou de faire passer la balle par-dessus le filet. Si vous appuyez brièvement, vous effectuerez un tir au ras du sol.

Pendant les pénaltys, le gardien de but contrôle les passes au joueur principal. Consultez les instructions «les contrôles du gardien de but».

12.3 LES COUPS FRANC :

Il y a coup franc si une faute est commise par un défenseur dans la zone proche des buts.

12.31 LE TIR DU COUP FRANC :

Le ballon est placé là où la faute a été commise. Appuyez sur le bouton A pour commencer à courir. Le temps d'appui sur le bouton déterminera la hauteur de la trajectoire. La force du tir est déterminée au hasard.

Il y a deux types de contrôle joystick : avant d'avoir touché le ballon et après avoir touché le ballon. Dans le dernier cas, il s'agit des effets.

Avant
- **A** sauter par-dessus
- **B** léger biais gauche
- **C** léger biais droit
- **D** biais plus à gauche
- **E** coup direct
- **F** biais plus direct

Après
- **A** faire redescendre le ballon
- **B** incurver la trajectoire sur la gauche en faisant redescendre le ballon
- **C** incurver la trajectoire sur la droite en faisant redescendre le ballon
- **D** incurver la trajectoire sur la gauche
- **E** pas d'action
- **F** incurver la trajectoire sur la droite.

Les lettres A à J se réfèrent à la figure.

12.32 LA DEFENSE LORS D'UN COUP FRANC :

10 joueurs forment un mur à environ 9,15 mètres.

12.4 LA REMISE EN JEU :

L'ordinateur remet automatiquement le ballon en jeu et le donne au joueur le plus proche sur le terrain. Le joueur peut prendre le contrôle. Actionnez la manette vers l'une

des cinq directions avant et appuyez sur le bouton A. Si vous n'appuyez pas assez vite sur le bouton, l'ordinateur reprend le contrôle. Le tir sera plus puissant si vous appuyez longtemps sur le bouton A.

13.0 LES CHANGEMENTS :

Vous pouvez faire deux substitutions par match. Vous ne pouvez pas remplacer un footballeur qui a reçu un carton rouge. Vous ne pourrez effectuer qu'un seul changement à la fois. VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER DE GARDIEN DE BUT. Appuyez sur le bouton B pour indiquer que vous voulez faire une substitution. La lettre B s'affichera pour indiquer que votre demande est prise en compte.

13.1 LES SUBSTITUTIONS :

Lorsque la balle est hors jeu, on vous proposera de remplacer un joueur.
Le nom de l'un des joueurs s'affiche. Utilisez la manette pour voir les joueurs sur le terrain. Lorsque le nom du joueur que vous voulez changer s'affichera, appuyez sur le bouton A. La sélection du remplaçant s'effectue pareillement.

14.0 LE PENALTY :

S'il y a match nul après les prolongations, chaque équipe effectuera 5 penaltys à tour de rôle. L'équipe qui marquera le plus de buts gagnera. S'il y a égalité, chaque équipe effectue un penalty. Lorsque le nombre de buts est différent, l'équipe qui aura marqué le plus de buts remportera le match.

ATTENTION

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTE TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment ™ (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de proje pourrait être détérioré de façon permanente notamme scéne à l'écran est immobile. Des dégâts similaires per se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintento décline toute responsabilité si vous utilisez une conse Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est due à un défault de la console Nintendo ou des logicle Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes déc Ayez l'obligeance de contacter votre favricant ou rever de TV pour plus de détails.

1.0 INLEIDING: KICK OFF is een voetbal simulatie waarin het doelgebied in meerdere richtingen kan scrollen en de spelers, doelen en veldmarkeringen in de juiste proporties weergegeven worden. Beide elftallen spelen de wedstrijd volgens bepaalde strategieën. Spelers bewegen naar de juiste positie om een 'pass' over te nemen en de bal in bezit te krijgen. Net als in de werkelijkheid beweegt de bal voor de speler uit.

2.0 STARTEN VAN HET SPEL: Druk op de START toets. Het Titelscherm verschijnt; druk op de SELECT toets om naar het Hoofdmenu te gaan.

2.1 KIEZEN VAN OPTIES: Gebruik het bedieningspaneel om de optie te kiezen en druk toets A in.

3.0 HOOFD MENU

3.1 ENKELSPEL: Een enkelspel kan tussen een speler en de computer of tussen twee spelers gespeeld worden. Twee spelers kunnen het ook als team tegen de computer opnemen (TEAM MODUS).

3.2 COMPETITIE: De competitie bestaat uit 8 elftallen en duurt 14 weken.

3.3 DE BEKER: Beker-wedstrijden worden net als in het echt gespeeld volgens het afval-principe. Bij een gelijk spel wordt de wedstrijd verlengd. Indien de wedstrijd dan nog niet beslist is wordt door middel van strafschoppen (penalties) de winnaar bepaald.

3.4. EURO TROFEE: EURO TROFEE combineert aspecten van zowel competitie als beker wedstrijden.

3.5 VRIENDSCHAPPELIJKE INTERLAND: Deze optie stelt je in staat een enkelspel te spelen waarbij je internationale elftallen kiest met elk een eigen unieke wijze van spelen.

3.6 TRAINING: Je kunt je balvaardigheden en balbeheersing oefenen zonder door tegenstanders gestoord te worden.

3.7 OPTIES: Het OPTIE menu bepaalt de condities voor een ENKELSPEL of een VRIENDSCHAPPELIJKE INTERLAND wedstrijd. Bepaal de opties voordat de wedstrijd begint.

3.8 KLEUR KLEDING: In dit menu kun je de shirt kleuren van de elftallen wijzigen.

3.9 ELFTALLEN KIEZEN: Er zijn 16 elftallen met elk 16 spelers. Van deze 16 elftallen kunnen er maximaal 8 aan competitie, beker of Europese kampioenschapswedstrijden deelnemen.

4.0 OPTIES: De opties in dit menu blijven gehandhaafd totdat je ze wijzigt. De STANDAARD instelling staat vetgedrukt weergegeven.

4.1 SPEELDUUR: 2x3, **2x5**, 2x10 en 2x20
Competitie en Europese kampioenschapswedstrijden duren 2x5 minuten.

4.2 DOELGEBIED: Je kunt kiezen uit 4 speeloppervlakken. De grafische

weergave van het doelgebied blijft ongewijzigd, alleen de karakteristieken van het doelgebied veranderen.

Normaal: normaal stuiteren en bewegen.
Drassig: de bal stuitert en beweegt minder. Ook het uithoudingsvermogen van de spelers is minder.
Nat: verhoogde balsnelheid.
Kunst: groot stuiter-effect en een verhoogde balsnelheid. Uithoudingsvermogen spelers is beperkt.

4.3 WIND: je kunt kiezen uit: UIT (geen wind), lichte, matige en harde wind.

4.4 VERLENGING en PENALTIES: JA of NEE. Is het antwoord ja dan vindt bij gelijk spel een verlenging plaats die in verhouding staat tot de speelduur van de wedstrijd. De verlenging vindt plaats in twee delen en de elftallen wisselen van speelhelft halverwege de verlenging. Blijft het een gelijk spel dan bepaalt het nemen van strafschoppen hierna de uitslag.

Bij competitie wedstrijden wordt deze optie standaard op Nee gezet, bij bekerwedstrijden op Ja. Bij Euro Trofee wedstrijden staat de optie op Nee voor het eerste deel en Ja voor de volgende delen van het toernooi.

4.5 VAARDIGHEID: Vijf niveaus: Internationaal, eerste, tweede, derde en vierde divisie. Kenmerken en vaardigheden van de spelers komen overeen met de divisies waarin gespeeld wordt.

4.5.1 COMPETITIE: Het vaardigheidsniveau is gelijk aan dat van elftal A.

4.6 EFFECT: JA of NEE. Is het antwoord Ja dan kan de bal gedurende een korte tijd na de trap van richting veranderd worden. Ideaal om de bal af te laten buigen.

4.7 KIES SCHEIDSRECHTER: RANDOM (WILLEKEURIG) of bij NAAM. Je kunt uit een aantal scheidsrechters kiezen. Scheidsrechters spelen een belangrijke rol in een wedstrijd. Bij RANDOM bepaalt de computer welke scheidsrechter de wedstrijd leidt. Om een scheidsrechter te kiezen, plaats je de keuzebalk op de naam en drukt toets A in.

4.8 BUITEN SPEL: JA of NEE: wanneer Ja gekozen wordt zal een speler buiten spel zijn wanneer hij een 'pass' ontvangt en er geen tegenstander tussen hem en de keeper staat op het moment dat hij de bal aanneemt.

4.9 MAN DEKKING (MAN DEK): JA of NEE: bij Ja kunnen maximaal twee tegenstanders voor man-dekking aangewezen worden.

4.10 SPEL SNELHEID: NORMAAL of TRAINING: wanneer je TRAINING kiest wordt de spelsnelheid 20% lager.

5.0 DE SPELERS: Iedere speler in het veld heeft een unieke combinatie van eigenschappen en vaardigheden welke zijn spelgedrag bepalen. Zo zal een snelle speler met een slecht uithoudingsvermogen tegen het einde van de wedstrijd minder presteren. Het is dan ook verstandig een dergelijke speler, zeker bij een verlenging van een bekerwedstrijd te vervangen.

6.0 VAARDIGHEIDSNIVEAUS: Er zijn 5 vaardigheidsniveaus:

Internationaal
Eerste divisie
Tweede divisie
Derde divisie
Vierde divisie

Om dit niveau te bepalen, kies je OPTIES in het Hoofdmenu en vervolgens VAARDIGHEIDSNIVEAU.

7.0 OPTIES: Vijf opties kunnen via het Hoofdmenu gekozen worden.

7.1 ENKELSPEL: Twee spelers kunnen tegen de computer of tegen elkaar spelen. Een één speler spel is altijd tegen de computer. Twee spelers gezamenlijk tegen de computer heet TEAM MODUS, waarbij speler 2 met behulp van zijn bedieningspaneel de keeper bestuurt.
De computer tosst en geeft aan welk elftal mag beginnen. De winnaar bepaalt of hij van boven naar beneden (OMLAAG) of van beneden naar boven (OMHOOG) speelt.

7.1.1 TACTIEK: Elk elftal kan één van de vier beschikbare strategieën kiezen voor de eerste helft. Je kunt alleen tijdens de rust van strategie veranderen.

7.1.2 INVALLERS: Maximaal twee wissels kunnen per wedstrijd plaats vinden. Zie ook 13.0 voor meer informatie.

7.2 VRIENDSCHAPPELIJKE INTERLAND: Je kunt een enkelspel spelen tussen twee internationale elftallen, waarbij gekozen kan worden uit 16 landen. Alle opties van het enkelspel zijn aanwezig.

7.3 COMPETITIE: De competitie bestaat uit 8 elftallen en duurt 14 weken en kan op elk van de 5 vaardigheidsniveaus gespeeld worden. Standaard niveau is eerste divisie, dit kan in het OPTIES menu gewijzigd worden. Wordt de Competitie in het Hoofdmenu gekozen dan verschijnt de competitie-tabel met de bijbehorende elftallen; in totaal zijn er 16 elftallen. Met KIES TEAM in het Hoofdmenu kun je bepalen welke elftallen aan de competitie zullen deelnemen. Dezelfde elftallen zullen in de BEKER en EURO toernooien spelen.

7.3.1 ELFTALLEN KIEZEN: Wanneer de tabel voor het eerst verschijnt staat voor alle elftallen de letter C. Dit betekent dat alle elftallen door de Computer bestuurd worden. Om zelf een elftal te besturen breng je de keuzebalk op het betreffende elftal en drukt op toets A. De letter C verandert in een J.

7.3.2 VERDER: Kies deze optie om Competitie te spelen. De namen van de twee elftallen die als volgende het veld betreden zullen oplichten. Wanneer beide elftallen door spelers bestuurd worden (indicatie J) dan zal de computer J1 en J2 toekennen. Wanneer beide elftallen computergestuurd zijn (indicatie C) zal de computer de uitslag van de wedstrijd bepalen aan de hand van de totale ervaring en vaardigheden van de spelers van de elftallen.

7.4 DE BEKER: Een Bekertoernooi bestaat uit 8 elftallen en is gebaseerd op het afval-principe. Bij gelijk spel vindt verlenging plaats. Indien de wedstrijd dan nog

niet beslist is wordt door middel van strafschoppen (penalties) de winnaar bepaald. Zie ook 14.0 voor de regels.
Alle instructies in 7.3 zijn hier van toepassing.

7.5 EURO TROFEE: De 8 elftallen zijn opgedeeld in twee groepen van vier. Ieder elftal in een groep speelt eenmaal tegen elk ander elftal. Het winnende elftal krijgt 2 punten toegekend. Bij een gelijk spel krijgt elk elftal 1 punt toegekend.
De winnaar en nummer twee uit een groep gaan door naar de tweede ronde. De winnaar van groep A speelt tegen nummer twee van groep B en omgekeerd.
Bij gelijk spel vindt verlenging plaats. Indien de wedstrijd dan nog niet beslist is wordt door middel van strafschoppen (penalties) de winnaar bepaald. De winnaars van de halve finales spelen in de finale, dezelfde spelregels zijn hierbij van toepassing.

8.0 SAMENSTELLING VAN HET ELFTAL:

8.1. Een team van 16 spelers met vaardigheden en mogelijkheden conform het gekozen vaardigheidsniveau wordt eerst getoond voor elftal A. Ook zichtbaar zijn de spelersnamen en hun positie in het veld.
De computer heeft reeds de rugnummers aan de spelers toegewezen en de invallers 12 en 14 gekozen. Dit hoeft niet de beste keuze te zijn, je kunt hier dan ook wijzigingen in aanbrengen. Doe dit door eerst het nummer bovenin het

scherm te kiezen en op toets A te drukken; plaats vervolgens de keuzebalk op de gewenste spelersnaam en druk toets A in. Deze speler gaat nu het veld in met het gekozen rugnummer.

8.2 MAN DEKKING (MND): je kunt een van jouw spelers uitkiezen om een tegenspeler man-dekking te geven. De man-dekkende speler zal de tegenstander zo schaduwen dat deze geen enkele kans krijgt om te scoren. De man-dekkende speler volgt de opgestelde strategie niet. Normaliter wordt een verdediger uitgekozen om aanvallers te dekken.

8.2.1 Beweeg de keuzebalk over de bovenste rij cijfers. Dit is het rugnummer van de te dekken speler. Plaats vervolgens de keuze balk op de naam van de speler die de man-dekking moet uitvoeren. Druk op toets B.

9.0 BESTUREN VAN DE SPELERS:

9.1 BEWEGEN: jouw voetballer kan in alle acht richtingen bewegen.

9.2 KOPBALLEN: wanneer de bal in de lucht is, kun je de bestuurde speler met toets B laten springen. Beweeg daarna in de richting waarin je de bal wilt koppen.

9.3 BLOKKERENDE TACKLE: doel van deze tackle is om de tegenstander de bal af te nemen. De tackle moet gebeuren als je de speler tegemoet loopt of inhaalt. Van achteren tackelen is niet toegestaan.

9.4 SLIDING TACKLE: deze tackle kan vanuit iedere richting plaatsvinden. Wanneer je een tegenstander tackelt die de bal niet in zijn bezit heeft is dit een

FOUT. Wanneer de bal de grond raakt druk je op toets A om een sliding tackle uit te voeren. Je moet de bal aanraken voordat je de tegenstander aanraakt, anders word je bestraft. Van achteren tackelen is eveneens niet toegestaan.

10.0 BAL CONTROLE: de bal controle is specifiek ontwikkeld voor een zo eenvoudig mogelijk gebruik. Immers, in een snel spel en onder druk kan toch niemand ingewikkelde besturingen onthouden, je moet op je reflexen kunnen spelen. De besturing is eenvoudig en kan onder de knie gekregen worden via de OEFEN optie in het Hoofdmenu. Een nog groter gevaar op het veld word je wanneer je effecten (EFFECT) gaat gebruiken.

10.1 DRIBBELEN: De bal beweegt voor de speler uit. De afstand die de bal aflegt is afhankelijk van de snelheid van de speler op het moment van aanraken.

10.2 SCHIETEN VAN DE BAL: Druk op toets A nadat je de bal aanraakt om de bal in richting waarin de speler kijkt, te trappen.

10.3 BAL AFVANGEN: Druk op toets A voordat je de bal aanraakt om een bal af te vangen.

10.4 PASSEN: Je moet de bal afvangen voordat je een 'pass' kunt uitvoeren. Houdt toets A ingedrukt en beweeg de besturings-toets in de richting waarin je de bal wilt 'passen', laat de toets los. Wanneer je de toets loslaat zonder een richting aan te geven ga je dribbelen.

10.5 OPWIPPERTJE GEVEN: Wanneer je met de bal op de grond op toets B drukt geef je de bal een opwippertje in de richting waarin de speler kijkt.

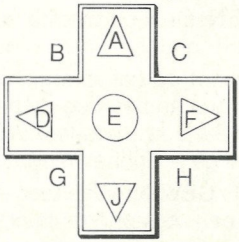
10.6 EFFECT: Hierdoor kan de speler na de trap de richting van de bal enigszins beïnvloeden. De richting moet onmiddellijk na het trappen van de bal aangegeven worden, aangezien deze optie slechts heel erg kort werkzaam is. Met enige oefening zaai je ware terreur onder de tegenstanders met EFFECT. Beweeg onmiddellijk na de trap de besturings-toets in die richting (uitsluitend naar voren) waarin de bal moet gaan.

11.0 BESTURING VAN DE KEEPER: De keeper wordt door de computer bestuurd behalve in de hiernavolgende gevallen.

11.1 VERDEDIGING TEGEN EEN PENALTY: de besturing van de keeper gaat naar de eerste speler. De keeper staat in het midden en begint te bewegen wanneer toets A ingedrukt wordt. Hoe langer je toets A indrukt des te groter de beweging.

A - Omhoog springen
B - Links omhoog springen
C - Rechts omhoog springen
D - Halfweg links duiken
E - Bal vangen
F - Halfweg rechts duiken
G - Links omlaag duiken
H - Rechts omlaag duiken
J - Bukken

Figuur 1: Besturings-toets



11.2 KEEPER: De keeper trapt automatisch de bal behalve wanneer de speler dit zelf wil doen. Wanneer je echter niet snel bent, zal de computer de handeling overnemen. Beweeg de besturings-toets in de gewenste richting voordat de keeper de bal schopt of werpt en druk op toets A om de bal het veld in te jagen en de tegenstanders te verrassen.

A - Recht vooruit	B - Scherp naar links	C - Scherp naar rechts
D - Schuin naar links	E - Vooruit	F - Schuin naar rechts
G - Naar links	H - Naar rechts	J - Vooruit

Zie voor verklaring letters figuur 1.

11.3 PAUZEREN: Druk op START om te pauzeren. Je kunt een ENKELSPEL, VRIENDSCHAPPELIJKE INTERLAND of OEFENEN afbreken.

11.4 STOPPEN: Een competitie of bekerwedstrijd kan niet gestopt worden. Druk op START om te pauzeren en vervolgens op SELECT om de wedstrijd af te breken.

12.0 INSTELLINGEN:

12.1 HOEKSCHOPPEN: Er zijn 9 soorten hoekschoppen. Het overzicht laat de sterkte van de trap zien. Kies de gewenste trap en druk op toets A. Hoe langer je de toets ingedrukt houdt des te hoger zal de bal gaan. Nadat je toets A los gelaten hebt zal de speler de hoekschop nemen. Wanneer de speler op de bal afrent kun je met behulp van de besturings-toets de bal een effect geven. Na de trap kun je met EFFECT de bal nog enigszins beïnvloeden.

12.2 PENALTIES (STRAFSCHOPPEN): De hoek en de hoogte van het schot kunnen beïnvloed worden waardoor de nemer van het strafschop de bal op ieder gewenste plek in het net kan schieten.

De wijzer beweegt snel links-rechts over de balk; dit geeft de horizontale richting aan die de bal zal gaan wanneer op dat moment getrapt wordt. Druk toets A om de speler een aanloop te laten nemen. Hoe langer de toets ingedrukt wordt des te hoger zal de bal gaan. Het is derhalve mogelijk de bovenkant van het doel te raken, de bal laag te houden of zelfs over het doel heen te schieten. Toets A kort indrukken zal de bal laag houden.

Tijdens het nemen van penalties heeft de eerste speler de controle over de keeper. Zie ook 10.0 Besturing van de keeper.

12.3 VRIJE TRAP: Een vrije trap wordt genomen wanneer een verdediger een fout gemaakt heeft voor het doel.

12.3.1 HET NEMEN VAN EEN VRIJE TRAP: De bal wordt daar geplaatst waar de fout plaats vond.

Druk op toets A om de speler de aanloop te laten nemen. Hoelang je de toets indrukt bepaalt de hoogte van de bal. De kracht van de trap wordt door de computer bepaald.

Je kunt de besturings-toets op TWEE verschillende manieren gebruiken; VOOR en NA het aanraken van de bal. In feite komt dit overeen met de EFFECT opties.

	VOOR	NA
A	Spring over de bal	Schep de bal
B	Lichtjes naar links	Schep de bal lichtjes naar links
C	Lichtjes naar rechts	Schep de bal lichtjes naarrechts
D	Meer naar links	Links effect
E	Recht vooruit	Geen actie
F	Meer naar rechts	Rechts effect

Zie voor verklaring letters figuur 1.

12.3.2 VERDEDIGING BIJ EEN VRIJE TRAP: Een muurtje zal op ongeveer 10 meter opgesteld worden.

12.4 INWORP: De computer werpt de bal automatisch naar de speler die het dichtst in de buurt is. Je kunt dit echter overnemen. Druk de besturings-toets in (naar voren) en druk toets A in. Gebeurt dit niet snel genoeg dan doet de computer de inworp. Hoe langer je toets A indrukt des te groter is de worp.

13.0 INVALLERS: Je kunt maximaal twee invallers inzetten tijdens de wedstrijd. Je kunt een speler die een RODE kaart gekregen heeft niet vervangen. Je kunt slechts één wissel per keer doen. KEEPERS KUNNEN NIET VERVANGEN WORDEN! Druk de SELECT toets in om aan te geven dat je wilt wisselen. De letter S zal op het paneel verschijnen om aan te geven dat jouw verzoek gehonoreerd is.

13.1 HET WISSELEN: Wanneer de bal uit is, kun je een vervanger inzetten.

De naam van een speler zal op het scherm verschijnen. Gebruik de besturingstoets om de voetballers in het veld te bekijken. Wanneer de naam van de te vervangen speler verschijnt druk je op toets A. Kies vervolgens op gelijke wijze de invaller.

14.0 PENALTIES NEMEN: Indien de wedstrijd na een verlenging nog niet beslist is wordt door middel van strafschoppen (penalties) de winnaar bepaald. Ieder elftal mag 5 penalties nemen. De winnaar is het team dat de meeste goals maakt. Wanneer het aantal goals gelijk is wordt om beurten een penalty genomen totdat een elftal wint.

WAARSCHUWING

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System™ (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Uitgever: IMAGINEER CO LTD - Japan

© 1990/1991/1992 ANCO GAMES

Oorspronkelijk programma: DINO DINI

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM VERSIE: MARK GREENSHIELDS
ENIGMA VARIATIONS

© Nederlandse vertaling: Home Software Benelux B.V.

DISTRIBUTIE BENELUX,
HOME SOFTWARE BENELUX B.V.
KüPPERSWEG 61-65
2031 EB HAARLEM
TEL. (00)-(0) 23-311241

DIT PRODUKT WORDT DOOR DE UITGEVER GEGARANDEERD. NEEM BIJ EVENTUELE PROBELEMEN CONTACT OP MET UW DISTRIBUTEUR.

Distribué en France par
GUILLEMOT INTERNATIONAL
B.P. 2-56200 LA GACILLY
TEL : (33) 99. 08. 90. 88

Ce produit est garanti par le fabricant. En cas de problème, veuillez contacter le distributeur.

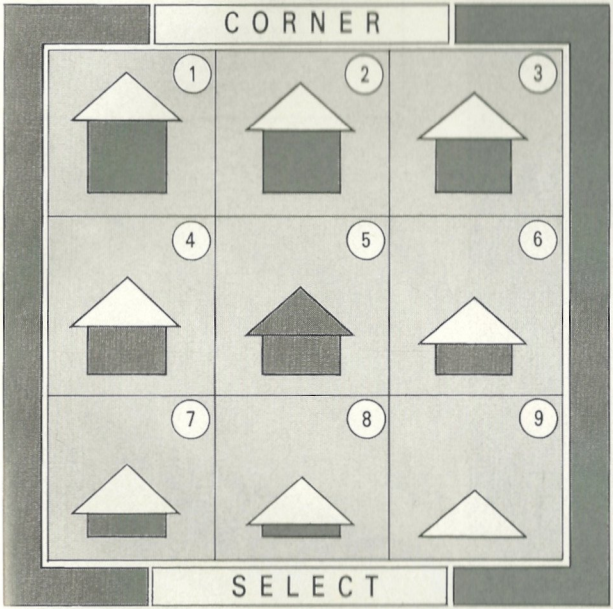


FIG 1

FIG 1

- LEGEND -

1 - MAXIMUM SHOT POWER
9 - MINIMUM SHOT POWER

En raison de l'incroyable rapidité du programme, un léger effet graphique en haut ou en bas de l'écran peut parfois se produire. Ceci est parfaitement normal et ne devrait en aucun cas affecter votre engouement pour le jeu.

Omdat het spel zo waanzinnig snel is, kan het af en toe voorkomen dat langs de boven- en onderzijde van het scherm kleine grafische storingen optreden. Dit is normaal en heeft geen enkele invloed op het spel.

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON

NOT TO SCALE

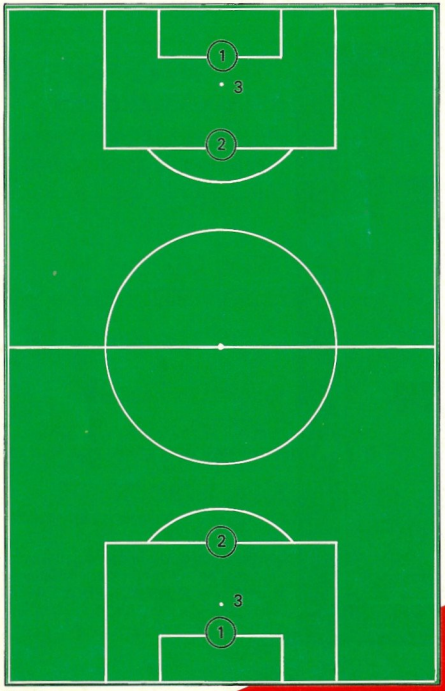


FIG 2

FIG 2 - LEGEND

1 - 6 yd BOX
2 - 18 yd BOX
3 - PENALTY SPOT